Wii™

FIRE EMBLEM™

RADIANT DAWN

MODE D'EMPLOI

Art.Nr. 2123347M/B&K/0208 [1006/FRA/RVL]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Merci d'avoir choisi le disque FIRE EMBLEM™: RADIANT DAWN pour votre console Wii™.

AVERTISSEMENT : veuillez vous reporter au livret de précautions sur la santé et la sécurité séparé fourni avec ce produit avant de vous servir de votre console Nintendo®, disque ou accessoire. Ce document contient d'importantes directives de sécurité.

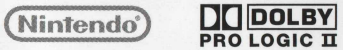
Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement pour profiter pleinement de votre nouveau jeu. Il contient d'importantes informations concernant la garantie et le service consommateurs. Conservez-le, il vous sera toujours utile.

CE JEU PREND EN CHARGE LES MODES 50 Hz (576i) ET 60 Hz (480i).

CE LOGICIEL UTILISE UNE POLICE DE CARACTERES SOIT CREEE PAR SOIT ISSUE D'UNE POLICE CREEE PAR FONTWORKS JAPAN, INC. QUI A ETE ADAPTEE AUX BESOINS DE CE LOGICIEL.

INFORMATIONS JURIDIQUES IMPORTANTES
CE JEU NINTENDO N'EST PAS DESTINE A ETRE UTILISE AVEC UN DISPOSITIF ILLEGAL. L'UTILISATION D'UN TEL DISPOSITIF ANNULERA LA GARANTIE DU PRODUIT NINTENDO. LA COPIE DES JEUX NINTENDO EST ILLEGALE ET STRICTEMENT INTERDITE PAR LES LOIS NATIONALES ET INTERNATIONALES SUR LA PROPRIETE INTELLECTUELLE.

CE JEU EST COMPATIBLE DOLBY PRO LOGIC II. AFIN DE PLEINEMENT EXPLOITER LES EFFETS SONORES DES JEUX AYANT LE LOGO DOLBY PRO LOGIC II, VOUS AUREZ BESOIN D'UN RÉCEPTEUR DOLBY PRO LOGIC II, DOLBY PRO LOGIC OU DOLBY PRO LOGIC IIx. CES RÉCEPTEURS SONT VENDUS SÉPARÉMENT.



© 2007 – 2008 NINTENDO/INTELLIGENT SYSTEMS.
TM, ® ET LE LOGO Wii SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
DOLBY, PRO LOGIC, ET LE SYMBOLE DOUBLE-D SONT DES MARQUES DÉPOSÉES DE DOLBY LABORATORIES. FABRIQUÉ SOUS LICENCE DE DOLBY LABORATORIES.
© 2008 NINTENDO.

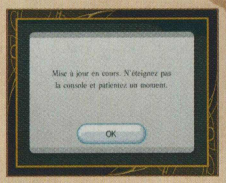
Sommaire

Prologue 4
Commencer à jouer 6
Commandes de base 10
Sauvegarder une partie 12
Règles du jeu 13
Statut des unités 16
Menu de commandes 18
Menu carte 20
Menu camp et menu de préparation au combat 21
Types d'unités 22

Mise à jour du menu système

Veuillez noter que lorsque vous chargez le disque dans la console Wii™ pour la première fois, la console Wii vérifie si le **menu système** le plus récent est installé. Si ce n'est pas le cas, l'**écran de mise à jour du menu système** s'affiche. Choisissez OK pour continuer.

Veuillez noter que le **menu système** de votre console Wii doit être à jour pour lire le disque.



Prologue

Trois années se sont écoulées depuis la guerre sanglante qui a opposé la nation de Crimea à celle de Daein. Cette guerre, provoquée par l'irruption de Daein sur le territoire de Crimea, a manqué d'enflammer la totalité de Tellius.

Cependant, l'armée de Daein a été vaincue. Les citoyens de Crimea ont vu la fille de leur regretté souverain monter sur le trône et se sont attelés à la reconstruction de leur pays dévasté. Daein est tombée sous le contrôle du puissant empire de Begnion.

Les deux nations ont lentement tenté de panser leurs plaies. Hélas, ce qui a été brisé ne peut être réparé si facilement.

Opprimés par l'Armée d'Occupation de Begnion, les habitants de Daein ont perdu tout espoir de voir leur nation renaître sous une aube nouvelle.

A Nevassa, capitale de Daein, des rebelles sont déterminés à lutter contre la tyrannie de Begnion et ont formé un groupe qu'ils appellent la Brigade de l'Aube. Les membres de la Brigade de l'Aube ont pour unique ambition de sauver leur vie et celle de leurs concitoyens. Leurs actions sont ressenties comme une offense par l'empire et vont engendrer des évènements qui ébranleront tout le continent...

Sothe

Alors qu'il ne ressemble pas à Micaiah, il prétend être son frère. Ce voleur habile et armé d'une dague acérée est un membre dévoué de la Brigade de l'Aube. La protection de Micaiah reste toutefois sa priorité.

Micaiah

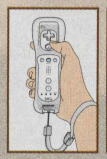
Micaiah a pour signe distinctif une longue chevelure argentée. Au sein de la Brigade de l'Aube, elle utilise ses connaissances en magie du jour ainsi que son extraordinaire pouvoir de guérison pour affronter l'empire de Begnion. Avant l'occupation, elle était voyante.

Commencer à jouer

1 Insérez le disque Fire Emblem™: Radiant Dawn dans la fente de chargement pour allumer la console Wii et afficher l'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité**. Appuyez sur le bouton A après avoir lu les informations sur cet écran.

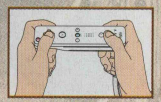
L'**écran d'avertissement sur la santé et la sécurité** s'affiche même si vous avez inséré le disque après avoir allumé la console Wii.

2 Pointez la **chaîne disques** sur le **menu Wii** et appuyez sur le bouton A.



3 L'**écran de présentation de la chaîne** s'affiche. Pointez DEMARRER et appuyez sur le bouton A.

4 L'**écran d'avertissement sur la dragonne** s'affiche. Ajustez bien la dragonne autour de votre poignet puis appuyez sur le bouton A.



REMARQUE : si vous préférez jouer avec une manette plutôt qu'avec la télécommande Wii, branchez-la après avoir suivi cette étape.

Pour jouer, vous devez tenir la télécommande Wii à l'horizontale (configuration par défaut).

5 L'**écran titre** s'affiche alors.

REMARQUE : vous pouvez passer cet écran en appuyant sur le bouton 2.

Si vous utilisez une manette classique ou une manette Nintendo GameCube™, ou si vous voulez jouer avec la télécommande Wii configurée en position verticale, veuillez lire les informations de la page 11.

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de la console Wii. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien. Si votre console Wii est déjà réglée sur une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Si votre console Wii est réglée sur une autre langue que celles disponibles dans le jeu, l'anglais sera la langue par défaut. Pour changer la langue du jeu, modifiez les paramètres de langue de votre console Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations.

Première partie

A l'**écran titre**, appuyez sur le bouton + de la télécommande Wii afin de faire apparaître le **menu principal**. Suivez les instructions à l'écran pour créer un fichier de sauvegarde. La mémoire de la console Wii doit avoir au moins **10** blocs libres. Une fois le fichier créé, veuillez sélectionner NOUVELLE PARTIE, puis VIDE. Vous n'avez plus qu'à choisir un niveau de difficulté pour commencer la partie !

REMARQUE : pour savoir comment effacer des fichiers de la mémoire de la Wii, veuillez consulter le mode d'emploi Wii.

Menu principal

Après avoir créé un fichier de sauvegarde, un menu s'affiche avec différentes options. Voici la liste des options que comprend le **menu principal**, mais notez qu'elles ne sont pas toujours toutes disponibles.

CONTINUER	Chargez une bataille qui a été laissée en suspens.
COMMENCER	Chargez une partie sauvegardée.
COPIER UN FICHIER	Copiez une partie sauvegardée sur un autre emplacement.
EFFACER UN FICHIER	Effacez une partie sauvegardée.
NOUVELLE PARTIE	Commencez une nouvelle partie.
EXTRAS	Accédez aux bonus du jeu. L'option EXTRAS apparaît une fois que vous avez sauvegardé des données de jeu.

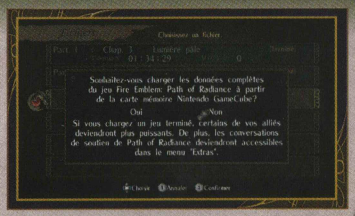
Niveau de difficulté

Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté : FACILE, NORMAL et AVANCE. Choisissez FACILE si vous n'êtes pas familiarisé avec la série Fire Emblem.

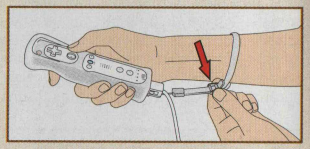
REMARQUE : vous devez avoir terminé le jeu en **mode normal** au moins une fois pour débloquer le **mode avancé**.

Importation des données Fire Emblem™: Path of Radiance

Si vous avez terminé le jeu Fire Emblem: Path of Radiance, vous pouvez importer ces données dans Fire Emblem: Radiant Dawn. Voici comment procéder : avant de commencer une nouvelle partie, insérez une carte mémoire Nintendo GameCube contenant un jeu terminé de Fire Emblem: Path of Radiance dans le slot A pour carte mémoire Nintendo GameCube de la console Wii. Sur le **menu principal**, choisissez NOUVELLE PARTIE, puis VIDE. Suivez les instructions à l'écran pour importer les données du jeu terminé et jouer sous un angle nouveau.



ATTENTION : UTILISEZ LA DRAGONNE POUR TELECOMMANDE Wii



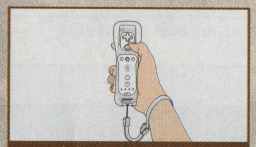
Passez votre main dans la dragonne et saisissez fermement la télécommande Wii. Faites glisser le guide de la dragonne pour qu'elle tienne en place sur votre poignet. Ne serrez pas la dragonne plus que nécessaire pour éviter toute gêne. Elle doit seulement être serrée de façon à rester en place.

ATTENTION : tenez toujours fermement la télécommande Wii. Utilisez toujours l'étui pour télécommande Wii (RVL-022) ainsi que la dragonne pour télécommande Wii pour éviter de laisser glisser la télécommande Wii, de l'endommager, de heurter les objets aux alentours ou de blesser des personnes. L'étui pour télécommande Wii offre à celle-ci une protection au cas où elle serait accidentellement lâchée ou jetée au cours d'une partie. Tenez-vous suffisamment loin des autres personnes et des objets lorsque vous jouez avec la console Wii. Si vos mains deviennent moites ou humides, cessez de jouer et séchez-les. La télécommande Wii réagit à des mouvements de faible amplitude, alors ne l'agitez pas de façon excessive ou trop rapide et ne faites pas des mouvements trop amples.

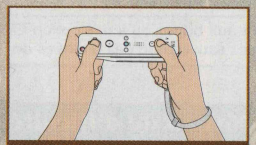
AVERTISSEMENT : ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. La dragonne pour télécommande Wii peut s'enrouler autour du cou.

Différentes utilisations de la télécommande Wii

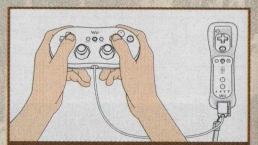
- La télécommande Wii peut être utilisée seule, ou en association avec des accessoires Wii. Ces configurations peuvent être aussi bien utilisées par des droitiers que par des gauchers.
- Le type de configuration requis dépend du jeu que vous utilisez. Consultez la section appropriée pour des informations spécifiques.



Télécommande Wii – position verticale



Télécommande Wii – position horizontale



Télécommande Wii et manette classique (vendue séparément)

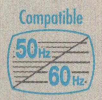
Trouver les meilleurs paramètres

Pour optimiser votre expérience de jeu, vous pouvez utiliser les fonctionnalités suivantes :

Vibrations – Ce jeu utilise la fonction vibration de la télécommande Wii. Vous pouvez activer ou désactiver la fonction vibration à l'**écran des paramètres de la télécommande Wii**, accessible à partir du **menu HOME**.

Dolby Pro Logic II – Ce jeu est compatible avec le son surround Dolby Pro Logic II. Pour activer ce paramètre, sélectionnez SURROUND à l'**écran des paramètres sonores**, accessible depuis l'**écran des paramètres Wii**.

Mode 60 Hz (480i)



Nombreux sont ceux qui ne connaissent pas la différence entre le 50 Hz et le 60 Hz, mais comme la plupart des téléviseurs modernes prennent en charge le 60 Hz, cela vaut la peine de vérifier si votre téléviseur est compatible. En quelques mots, les Hertz (Hz) expriment le nombre d'images par seconde affichées sur votre écran.

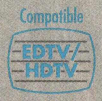
En 50 Hz, l'écran affiche 25 images par seconde, contre 30 en 60 Hz : la différence peut paraître minime, mais l'image gagne indéniablement en qualité quand on passe de 25 à environ 30 images par seconde. En 60 Hz, l'image est plus lisse, moins clignotante et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique.

La console Wii est en mode 50 Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode 60 Hz (480i), sélectionnez TYPE DE TELEVISEUR dans les paramètres Wii. Cependant, certains téléviseurs, principalement les plus anciens, ne peuvent pas afficher les jeux en mode 60 Hz (480i) et certains joueurs peuvent donc avoir des difficultés à utiliser ce mode d'affichage sur leur téléviseur. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec le mode 60 Hz (480i), consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant.

Si, une fois le mode 60 Hz (480i) activé, votre écran n'affiche aucune image ou si l'image est déformée, il est probable que votre téléviseur ne prenne pas en charge le mode 60 Hz (480i). Pour revenir au réglage par défaut, appuyez sur RESET sur la console Wii tout en maintenant bas enfoncé sur la manette ✚ pour que la console Wii redémarre en mode 50 Hz (576i). Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage.

De plus, lorsque vous branchez le câble RVB Wii (RVL-013) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée RVB et d'une compatibilité PAL60, ou que vous branchez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) sur un téléviseur qui dispose d'une entrée vidéo composante, vous pouvez profiter d'une image bien plus nette.

Mode EDTV/HDTV (480p) – Progressive Scan



EDTV/HDTV (480p) est un mode d'affichage à balayage progressif qui permet d'obtenir la meilleure qualité d'image possible. Avec ce mode, l'image est plus précise et moins clignotante, et le jeu fonctionne à une vitesse optimale, ce qui vous permet de bénéficier d'une expérience de jeu unique. Chez Nintendo, nous voulons que les joueurs puissent profiter de leurs jeux dans les meilleures conditions possibles.

Dans certains cas, ce mode ne peut pas être affiché, cela dépend de la combinaison téléviseur-câble que vous utilisez. Pour savoir si votre téléviseur est compatible avec l'affichage Progressive Scan nécessaire pour le mode EDTV/HDTV (480p), consultez son mode d'emploi ou contactez le fabricant pour plus de détails. Assurez-vous que vous utilisez le câble composante AV Wii (RVL-011) (vendu séparément) et paramétrez votre téléviseur pour le Progressive Scan lorsque vous choisissez ce mode.

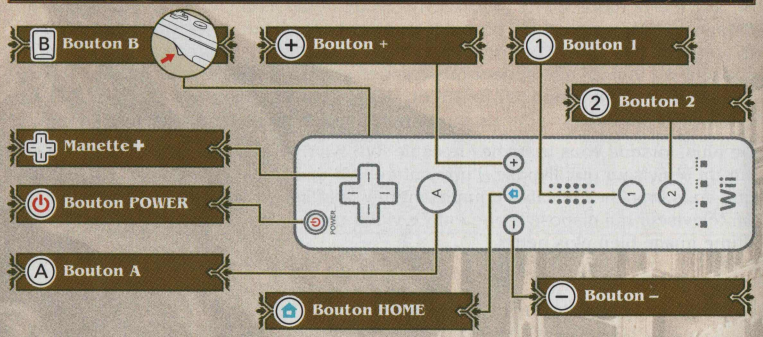
La console Wii est en mode 50 Hz (576i) par défaut. Pour activer le mode EDTV/HDTV (480p), veuillez sélectionner TYPE DE TELEVISEUR dans les paramètres Wii. Reportez-vous au mode d'emploi Wii – Chaînes et paramètres pour de plus amples informations sur ce réglage.

Commandes de base

Ce jeu fonctionne avec la télécommande Wii (fournie avec la console Wii), la manette classique (vendue séparément) ou la manette Nintendo GameCube (vendue séparément).

Dans ce mode d'emploi, les commandes par défaut sont celles de la télécommande Wii en position horizontale. Les commandes de base de la télécommande Wii en position verticale ainsi que celles des manettes classique et Nintendo GameCube sont expliquées sur la page ci-contre. Toutes les autres commandes sont expliquées dans le jeu.

Télécommande Wii



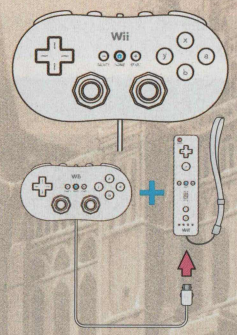
Télécommande Wii en position horizontale

✚	Déplacer le curseur/Effectuer une sélection dans un menu/Déplacer les unités/ (manette ✚ vers le bas + bouton 2) Faire défiler rapidement les messages/ (manette ✚ + bouton 1) Déplacer rapidement le curseur
1	Annuler/Retourner à l'écran précédent/Passer les dialogues
2	Démarrer le jeu/Confirmer une sélection/Faire défiler les messages/Sélectionner les unités (placer le curseur sur une unité et appuyer sur le bouton 2)/Afficher le **menu carte**
+	Démarrer le jeu/Afficher les conditions de victoire/Passer les différentes séquences de l'histoire
–	Masquer les indications sur l'**écran de carte** (ces indications réapparaissent dès que vous cessez d'appuyer sur ce bouton)
A	Afficher le **menu carte**/Revoir les dialogues actuels
B	**(bouton B + bouton 2)** Déplacer le curseur sur une unité qui n'a pas encore agi **(bouton B + bouton 1)** Afficher l'**écran de statut** lorsque le curseur est sur une unité **(bouton B + bouton 1)** Afficher la fenêtre d'aide disponible sur certains écrans **(bouton B + manette ✚)** Changer l'angle de la caméra sur le champ de bataille **(bouton B + bouton A)** Effectuer un zoom avant ou arrière sur l'**écran de carte**

Télécommande Wii en position verticale

✚	Déplacer le curseur	+	Placer le curseur sur les unités qui n'ont pas encore agi
A	Confirmer une sélection	–	Afficher l'**écran de statut** lorsque le curseur est sur une unité
B	Annuler une sélection	1	Afficher les conditions de victoire
		2	(bouton 1 + bouton 2) Afficher le **menu carte**

Manette classique



✚/L	Déplacer le curseur	a	Confirmer une sélection
R	Changer l'angle de la caméra	b	Annuler une sélection
x	Placer le curseur sur les unités qui n'ont pas encore agi		
y	Afficher l'**écran de statut** lorsque le curseur est sur une unité		
ZL/ZR	Afficher le **menu carte**		
+	Afficher les conditions de victoire		
L	Effectuer un zoom avant ou arrière sur l'**écran de carte**		
R	Masquer les indications sur l'**écran de carte** (ces indications réapparaissent dès que vous cessez d'appuyer sur le bouton)		

REMARQUE : si vous voulez savoir comment brancher la manette classique, veuillez vous référer à son mode d'emploi.

Manette Nintendo GameCube

✚/C	Déplacer le curseur	Y	Afficher l'**écran de statut**
A	Confirmer une sélection	B	Annuler une sélection
Z	Afficher le **menu carte**		
X	Déplacer le curseur sur les unités qui n'ont pas encore agi		
L	Effectuer un zoom avant ou arrière sur l'**écran de carte**		
R	Masquer les indications sur l'**écran de carte** (ces indications réapparaissent dès que vous cessez d'appuyer sur le bouton)		
C	Changer l'angle de la caméra	START/PAUSE	Afficher les conditions de victoire

REMARQUE : si vous voulez savoir comment brancher la manette Nintendo GameCube, veuillez vous référer au mode d'emploi Wii – Installation de la console.

REGLAGE

- Sur le **menu carte** expliqué à la page 20 de ce mode d'emploi, choisissez OPTIONS pour modifier la position de la télécommande Wii entre HORIZONTALE et VERTICALE.
- Si vous souhaitez utiliser une manette classique, branchez-la à la télécommande Wii. Si vous préférez utiliser une manette Nintendo GameCube, branchez-la au port manette 1 Nintendo GameCube situé sur la console Wii.

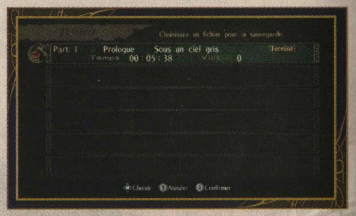
Sauvegarder une partie

Choisissez SAUV. BAT. ou SAUVEGARDE pour sauvegarder jusqu'à six parties. Quand vous effectuez une sauvegarde au cours d'une bataille, les données que vous avez chargées sont écrasées. En **mode avancé**, l'option SUSPENDRE remplace SAUV. BAT. dans le **menu carte** (voir ci-dessous).

Attention : si vous éteignez votre console en cours de sauvegarde, vous risquez de corrompre vos données et provoquer des dysfonctionnements.

Sauvegarde

Le tableau ci-dessous indique les différents endroits où vous pouvez sauvegarder votre progression. Pour reprendre une partie, sélectionnez COMMENCER et choisissez un fichier de sauvegarde. Vous pouvez charger le même fichier autant de fois que vous le désirez.



En fin de chapitre	Si vous terminez une carte, l'**écran des fichiers** apparait automatiquement. Choisissez un fichier pour sauvegarder la partie.
Dans le menu camp	Le **menu camp** contient l'option SAUVEGARDE. Choisissez cette option pour accéder à l'**écran des fichiers**.
Dans le menu de préparation au combat (voir page 21)	Le **menu de préparation au combat** contient également l'option SAUVEGARDE. Choisissez cette option si vous souhaitez afficher l'**écran des fichiers**.

Sauvegarder la bataille

Si vous jouez en **mode facile** ou en **mode normal**, vous pouvez créer un fichier de sauvegarde pendant la bataille. Vous devez pour cela choisir SAUV. BAT. dans le **menu carte** (voir page 20). Vous ne pouvez choisir cette option que pendant la phase joueur (voir page 14), et il vous sera demandé de confirmer votre choix. Pour reprendre votre partie, choisissez CONTINUER dans le **menu principal**.

REMARQUE : en **mode avancé**, vous trouverez l'option SUSPENDRE à la place de SAUV. BAT. Les données en suspens ne peuvent être chargées qu'une fois et elles sont automatiquement effacées quand vous sélectionnez CONTINUER ou COMMENCER sur le **menu principal**.

Leonardo

Leonardo est membre de la Brigade de l'Aube. Cet archer rêve de maîtriser son art à la perfection et s'entraîne donc sans relâche. Attentif et courageux, Leonardo ne perd jamais son sang-froid, même face à un grand danger. Son ami Edward le trouve un peu casse-pieds.

Règles du jeu

FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN est un jeu de rôle tactique mettant en scène des héros qui ne connaissent plus la peur dans un monde chaotique. Vous devez choisir vos unités, leur donner des ordres et frapper l'ennemi dans le but ultime de mettre un terme à l'oppression qui règne sur Tellius.

Déroulement

Le jeu se divise en chapitres que vous devez terminer pour pouvoir progresser. Les chapitres sont composés de plusieurs étapes : l'histoire, la gestion au camp (écran disponible à partir du quatrième chapitre), les évènements précédant la bataille, la préparation au combat, la bataille, la victoire ou la défaite et la fin du chapitre. Les objectifs de la carte diffèrent selon les chapitres. Vous pouvez vérifier les objectifs de chaque carte sur l'**écran des conditions de victoire** (voir page 20).

REMARQUE : les menus de camp et de préparation au combat sont disponibles à partir du chapitre 4.

Ecran de camp

Ecran de l'histoire

Ecran de carte

Tours

Une bataille comprend plusieurs tours. Chaque tour est composé des phases consécutives suivantes : phase joueur, phase renforts, phase ennemis et autre phase. Vous ne pouvez donner d'ordres que pendant la phase joueur.

Aide

Si vous souhaitez recevoir de l'aide, il existe deux possibilités.

Vous pouvez activer la fenêtre d'aide pour la plupart des menus et des écrans contenant des informations. Il vous suffit pour cela d'appuyer en même temps sur le bouton 1 et sur le bouton B. Dès qu'une fenêtre d'aide peut être activée, les icônes correspondantes apparaissent en bas de l'écran.

Vous pouvez également voir des leçons qui portent sur les aspects importants du jeu. Si vous choisissez le niveau de difficulté **facile**, une fenêtre apparait systématiquement pour vous proposer d'assister à une leçon développant un nouvel élément du jeu.

Notez que les leçons sont accessibles à tout moment en choisissant l'option GUIDE dans le **menu carte** (voir page 20). Vous débloquez de nouvelles leçons au fur et à mesure que vous progressez dans le jeu.

Statut des unités

A partir de l'**écran de carte**, vous pouvez accéder à l'**écran de statut** pour obtenir des informations détaillées sur les unités. Pour ce faire, placez votre curseur sur une unité et appuyez sur le bouton 1 tout en appuyant sur le bouton B. Parcourez les différentes pages de cet écran en appuyant sur gauche ou droite sur la manette ✚.

Si quelque chose n'est pas clair, affichez la fenêtre d'aide en appuyant en même temps sur le bouton 1 et le bouton B.

Ecran de statut

La partie supérieure de cet écran contient des informations de base sur l'unité sélectionnée. En arrière-plan, une flèche montre le rythme biologique actuel de l'unité.

Classe de l'unité

Nombre de PV actuel/ Nombre de PV maximum

Niveau (NIV) et points d'expérience (EXP)

Statistiques de combat

Première page

Sur la première page, vous pouvez voir les compétences et l'inventaire de l'unité sélectionnée. Les compétences augmentent avec le niveau. Les objets s'acquièrent de différentes manières, par exemple en les achetant dans les commerces du camp, en parlant aux habitants, en terrassant des ennemis ou en ouvrant des coffres.

Compétences

Inventaire

Les objets ont généralement un nombre d'utilisations limité. Quand ce nombre tombe à zéro, l'objet se casse et ne peut plus être utilisé.

REMARQUE : si vous attaquez un ennemi avec une épée ou une autre arme de combat et que vous ratez votre cible, le nombre d'utilisations de cette arme reste le même. En revanche, toute attaque manquée avec un tome engendre la baisse du nombre d'utilisations de l'arme.

Deuxième page

D'autres statistiques apparaissent sur cette page, telles que la capacité de mouvement (Mvt), le poids (Pds), l'état et le niveau d'arme de l'unité. Dans le cas des unités laguz (voir page 24), vous pouvez également voir la barre de transformation.

Niveau d'arme

Vous pouvez voir les types d'arme, de bâton et de magie que l'unité peut utiliser, ainsi que le niveau de maîtrise correspondant. Le niveau de maîtrise augmente quand le type d'arme qui lui est associé est utilisé un certain nombre de fois. Voici les niveaux dans l'ordre croissant : E > D > C > B > A > S > S+.

Données perso

Transformation

Les Laguz ne comptent que sur leurs capacités naturelles et n'utilisent aucune arme pour combattre. Une unité laguz ne peut cependant attaquer que sous sa forme animale. Quand elle est sous forme humaine, sa barre de transformation augmente au début de chaque tour et elle augmente davantage en cas d'attaque. Lorsque l'unité laguz est sous forme animale, sa barre de transformation diminue à chaque tour et diminue davantage en cas d'attaque. Une fois que la barre est vide, l'unité laguz reprend sa forme humaine.

Troisième page

Sur cette page, vous pouvez voir les techniques maîtrisées par l'unité, ainsi que son éventuelle relation de soutien.

Techniques

Dans le **menu camp** détaillé à la page 21, choisissez GESTION afin d'attribuer ou d'enlever des techniques. Certaines unités disposent de techniques qui sont précédées d'un cadenas 🔒. Ce cadenas signifie que la technique est inhérente à l'unité et qu'elle ne peut pas être enlevée.

Soutien et bonus

Si l'unité sélectionnée a une relation de soutien avec une autre unité, le nom de cette dernière apparait ici, ainsi que le niveau de la relation, qui peut être C, B ou A dans l'ordre croissant. Sont également affichés les bonus liés à cette relation de soutien ou aux liens qu'elle partage avec d'autres unités.

Rapport entre les techniques assignées et la capacité maximale

Quatrième page

Sur cette page, vous pouvez voir les associations de l'unité ainsi que son rythme biologique.

Associations

Rythme biologique

Le rythme biologique montre l'état dans lequel se trouve l'unité, d'un point de vue physique et émotionnel. Le rythme biologique influe sur son efficacité au combat.

Menu de commandes

Le **menu de commandes** apparait après le déplacement d'une unité. Les commandes disponibles varient en fonction de critères variés comme le type de l'unité et ses techniques. Choisissez l'ordre à donner à votre unité.

Vous pouvez voir une leçon sur chaque commande. Vous devez pour cela sélectionner GUIDE dans le **menu carte** (voir page 20). Il y a aussi des leçons sur d'autres aspects du jeu.

Commandes courantes

ATTAQUER	Après avoir choisi l'arme puis la cible, les deux unités commencent à se battre. Les attaques sont classées en trois catégories selon leur portée qui peut être directe, indirecte ou longue.
BATON	La plupart des bâtons servent à guérir les alliés. Choisissez un bâton dans l'inventaire de l'unité.
BOUSCULER	Bousculez un combattant pour le pousser une case plus loin. La constitution (Cst) de votre unité détermine les combattants qu'elle peut bousculer. Si le poids (Pds) du combattant dépasse la constitution de l'unité de trois points ou plus, vous ne pourrez pas le bousculer. **REMARQUE :** les unités montées ne peuvent pas utiliser cette commande.
SAUVER	Choisissez une unité qui ne vous est pas hostile (unité alliée, de renfort ou autre) et déplacez-vous avec elle. Une unité peut sauver une autre unité à condition que le poids de celle-ci soit inférieur d'au moins deux à celui du sauveteur. **REMARQUE :** il est impossible d'attaquer une unité secourue. La technique et la vitesse du sauveteur sont réduites de moitié.
DEPOSER	Déposez une unité secourue sur une case adjacente. **REMARQUE :** une unité déposée ne pourra agir qu'à partir du tour suivant.
DONNER/ PRENDRE	Donnez ou prenez une unité transportée à une unité adjacente. **REMARQUE :** ces deux actions ne sont réalisables que si le poids de l'unité secourue est inférieur d'au moins deux à celui du sauveteur.
OBJETS	Equipez, enlevez, utilisez ou jetez l'un des objets de l'inventaire. **REMARQUE :** les objets dont vous ne pouvez ni vous servir ni vous équiper sont en gris.
ECHANGER	Echangez des objets avec une unité alliée adjacente.
ATTENDRE	Terminez les actions de l'unité pour ce tour.

Commandes spéciales

Ces commandes ne sont disponibles que dans certaines circonstances.

PARLER/ DISCUTER	Discutez avec une unité adjacente. Le fait d'avoir une conversation avec une unité vous permet de recruter de nouveaux alliés, d'obtenir des informations cruciales ou d'améliorer le niveau de soutien entre deux alliés.
VISITER	Vous pouvez parfois vous rendre dans les habitations. Leurs occupants vous réserveront peut-être un accueil chaleureux. **REMARQUE :** vous devez cependant vous dépêcher si vous souhaitez entrer dans une demeure, car les bandits sont prompts à détruire les habitations non protégées.
PORTE/ COFFRE	Vous pouvez ouvrir une porte ou un coffre se trouvant sur une case adjacente si vous avez la clé appropriée. **REMARQUE :** les voleurs peuvent crocheter les serrures sans clé.
ORDRES	Cette commande ne peut être utilisée que par le général de l'armée. Les unités alliées avec lesquelles vous n'avez pas joué suivent l'ordre donné lorsque la phase joueur se termine.
DIRIGER	Cette commande ne peut être utilisée que par le général de l'armée. Pendant la phase renforts, les unités de renforts se déplacent en fonction de l'ordre donné.
PRENDRE	Grâce à cette commande, vous pouvez terminer une carte. L'objectif est d'investir une zone spécifique de la carte.
FUIR	Vous pouvez utiliser cette commande lorsqu'une unité atteint une case lui permettant de quitter le champ de bataille. La carte est terminée lorsque le général de votre armée s'enfuit.
ATTEINDRE	Utilisez cette commande lorsque vous vous trouvez sur la case cible pour terminer la carte en cours.
VOLER	Grâce à cette commande, les voleurs peuvent dérober à une unité ennemie adjacente un objet ou une arme dont elle ne s'est pas équipée. **REMARQUE :** si le voleur a une force et une vitesse insuffisantes, il est possible qu'il ne parvienne pas à dérober certains objets.
GALDRAR	Grâce à cette commande, vous pouvez chanter des galdrar, dont la magie peut aider les alliés de diverses manières. Seules certaines unités laguz maitrisent ces chants magiques.

Izuka
Cet érudit était naturaliste à la cour d'Ashnard, le précédent roi de Daein, qui lui vouait un respect sans bornes en raison des recherches qu'il menait dans le domaine des armes biologiques. Après la guerre contre Crimea, il s'en est allé discrètement.

Menu carte

Affichez le **menu carte** en appuyant sur le bouton A à partir de l'**écran de carte**. Les options du **menu carte** vous seront extrêmement utiles tout au long du jeu.

Options du menu carte

Pour connaître les options du **menu carte**, consultez le tableau suivant.

UNITES	Consultez 8 pages relatives aux unités déployées. Sélectionnez un critère de tri avec le curseur et classez vos unités dans l'ordre désiré avec le bouton 2.
GUIDE	Vous pouvez assister à des leçons relatives aux règles et aux commandes du jeu. Les leçons contiennent également des conseils tactiques extrêmement importants et apparaissent au fur et à mesure que vous progressez.
OPTIONS	Réglez divers paramètres de jeu. **REMARQUE :** c'est sur cet écran que vous pouvez régler votre télécommande Wii en position VERTICALE ou en position HORIZONTALE.
SAUV. BAT.	Cette fonction n'est disponible qu'en **mode facile** et en **mode normal**. Elle vous permet de sauvegarder votre partie lorsque vous avez déjà commencé une bataille. Si vous créez ce type de sauvegarde, vous écrasez la dernière sauvegarde effectuée en cours de bataille. La fonction SAUV. BAT. est différente de la fonction SUSPENDRE, disponible en **mode avancé**, car vos données ne sont pas effacées après leur chargement.
SUSPENDRE	Cette fonction vous permet de créer un fichier de sauvegarde temporaire au cours d'une bataille, puis d'arrêter votre partie. **REMARQUE :** elle n'est disponible qu'en **mode avancé**.
FIN	Cette fonction vous permet de mettre fin à la phase joueur du tour.

Conditions de victoire

Sur l'**écran de carte**, appuyez sur le bouton + pour afficher les CONDITIONS. Cet écran contient des informations sur les armées qui participent au combat, ainsi qu'une carte à échelle réduite du champ de bataille. Appuyez sur le bouton 2 pour afficher des informations supplémentaires, telles que les conditions que vous devez remplir pour atteindre la victoire.

Menu camp et menu de préparation au combat

Avant d'entrer en bataille, vous pouvez gérer votre armée grâce au **menu camp** ou au **menu de préparation au combat**, auxquels vous pouvez accéder à partir du chapitre 4.

Menu camp

Au camp, vous pouvez vérifier que vos unités disposent de l'équipement nécessaire en vue de la prochaine bataille. Vous pouvez également choisir l'option SOUTIEN pour rapprocher vos unités ; entrez dans la BIBLIOTHEQUE pour obtenir des explications détaillées sur l'univers du jeu. Si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur les options disponibles au camp, appuyez sur le bouton 1 tout en appuyant sur le bouton B afin d'afficher la fenêtre d'aide.

Gestion de l'expérience et des techniques

Dans le **menu camp**, sélectionnez GESTION afin de créer une équipe plus puissante. Sélectionnez EXPERIENCE pour distribuer aux unités les bonus d'expérience que vous avez accumulés au fil des chapitres. Sélectionnez TECHNIQUES pour assigner les techniques obtenues par certains objets (voir page 17), ou bien pour retirer ou attribuer des techniques déjà existantes.

REMARQUE : les techniques précédées d'un cadenas 🔒 ne peuvent pas être enlevées. Vous pouvez assigner des techniques tant que vous ne dépassez pas la capacité maximale de l'unité.

Menu de préparation au combat

Ce menu s'affiche sur l'**écran de carte** juste avant qu'une bataille ne commence. Grâce à lui, vous pouvez effectuer toutes sortes d'ajustements pour gérer au mieux votre armée. Si vous souhaitez obtenir plus d'informations sur ce menu, affichez la fenêtre d'aide en appuyant simultanément sur le bouton 1 et sur le bouton B.

Types d'unités

Le monde de Fire Emblem: Radiant Dawn est peuplé par deux espèces : les Beorc et les Laguz. Les unités de chaque espèce ont toutes une classe précise qui détermine leur mode d'attaque et leurs techniques. Avant d'entrer en bataille, composez judicieusement votre armée en fonction des points forts de chaque unité. Vous serez ainsi paré à toute éventualité.

Beorc et Laguz

Vos unités peuvent être beorc ou laguz. Les Beorc, surnommés « Enfants de la Sagesse », se servent de leurs armes ou de leurs connaissances en magie pour se battre, tandis que les Laguz, surnommés « Enfants de la Force », se transforment en animaux et combattent avec leurs griffes, leurs serres ou leurs crocs.

Unités beorc

Mage jour	Micaiah est le seul mage jour du jeu. Elle maîtrise la magie du jour, qui est redoutable face à la magie de la nuit mais faible face aux magies du feu, de la foudre et du vent.
Sage jour	Mage jour ayant changé de classe. Un sage jour maîtrise la magie du jour et utilise les bâtons.
Epéiste	Unité maniant les épées et dotée d'une technique et d'une rapidité élevées, mais d'une défense relativement faible.
Bretteur	Epéiste ayant changé de classe. Ses attaques sont souvent dévastatrices et fatales.
Soldat	Unité qui manie les épieux aussi bien que les lances. Son niveau de compétence la rend infaillible.
Hallebardier	Soldat qui a changé de classe. Sa grande expérience au combat en fait une unité particulièrement résistante et fiable.
Combattant	Unité robuste qui manie les haches. Ses PV et sa force sont élevés mais sa défense est faible.
Guerrier	Combattant ayant changé de classe. Il manie aussi bien les arbalètes que les haches.
Archer	Unité qui manie les arcs, mais qui est incapable de lancer une attaque directe ou d'y répondre.
Archer d'élite	Archer ayant changé de classe qui manie aussi bien les arcs que les arbalètes.
Chevalier lance **Chevalier hache** **Chevalier épée**	Unité dont l'épaisse armure constitue une excellente défense. L'arme qu'elle manie dépend de son type.

Général	Chevalier lance, hache ou épée ayant changé de classe. Le général lance manie les lances et les haches tandis que le général hache manie les haches et les épées. Le général épée, quant à lui, manie les lances et les épées.
Voleur	Unité agile et furtive qui vole des objets aux unités ennemies et crochète les serrures. Elle se bat avec de petites armes qu'elle peut facilement cacher, comme des couteaux et des dagues.
Escroc	Voleur ayant changé de classe. Sa vitesse est extrêmement élevée, au détriment de ses autres compétences.
Bandit	Guerrier maniant les haches dont l'extrême brutalité l'incite à tout détruire, particulièrement les habitations. Ses PV et sa force sont élevés mais sa défense est faible.
Mage	Unité qui maîtrise la magie élémentaire. Elle peut être spécialisée dans la magie du feu, du vent ou de la foudre.
Sage	Mage ayant changé de classe et étant spécialisé dans le feu, la foudre ou le vent.
Prêtre	Unité qui assiste ses alliés à l'aide de bâtons sacrés. Un prêtre est incapable d'attaquer mais il peut riposter avec ses bâtons.
Evêque	Prêtre ayant changé de classe. Il maîtrise les bâtons et la magie du jour.
Cavalier bipenne **Cavalier archer** **Cavalier lancier** **Cavalier bretteur**	Unité à cheval capable de parcourir de longues distances. L'arme qu'elle manie dépend de son type.
Paladin hache **Paladin épée** **Paladin arc** **Paladin lance**	Cavalier ayant changé de classe. L'arme qu'il manie dépend de son type.
Chevalier pégase	Unité armée de lances qui se déplace sur un pégase. Elle peut franchir de longues distances. Elle est particulièrement vulnérable aux arcs et à la magie du vent.
Chevalier faucon	Chevalier pégase ayant changé de classe et maniant les épées aussi bien que les lances.
Chevalier dragon	Unité montée qui se déplace à dos de wyvernes et qui manie les haches. Le chevalier dragon peut se déplacer très loin et résiste à bon nombre d'attaques. Il est cependant vulnérable aux forces magiques, plus particulièrement à la foudre.
Maître-dragon	Chevalier dragon ayant changé de classe. Il manie les lances aussi bien que les haches.

Pelleas

Ce jeune homme est l'orphelin du roi Ashnard, du moins, c'est ce qu'Izuka raconte à Micaiah et ses amis. Sa candeur et sa modestie ne l'empêchent pas d'être profondément attaché à Daein, sa patrie, et de vouloir à tout prix lui redonner sa grandeur d'antan.

Unités laguz

Peuple félin

Tigre	Unité qui se transforme en tigre afin de combattre. Malgré sa puissance, elle redoute la magie du feu.
Chat	Unité qui se transforme en chat afin de combattre. Elle est extrêmement rapide mais redoute la magie du feu.
Loup	Unité qui se transforme en loup afin de combattre. Sa technique est très élevée, mais l'unité redoute la magie du feu.

Peuple oiseau

Faucon	Unité qui se transforme en faucon afin de combattre. Elle est capable de se déplacer très loin et jouit d'une technique élevée mais elle redoute les arcs et la magie du vent.
Corbeau	Unité qui se transforme en corbeau afin de combattre. Elle est très rapide et peut se déplacer très loin mais elle redoute les arcs et la magie du vent.

Au cours de vos aventures sur Tellius, vous aurez l'occasion de rencontrer des membres d'autres clans laguz, dotés eux aussi de pouvoirs extra-ordinaires.

Rafiel
Rafiel est le prince de Serenes, ancien royaume des hérons que l'empire de Begnion a mis à feu et à sang. Rafiel, comme tous les hérons, est incapable de se battre.
Il chante en revanche de puissants galdrar, ce qui peut constituer un véritable atout pour ses alliés.

Nailah
Nailah est la reine des loups, un clan que l'ensemble du peuple félin croyait disparu à jamais. Elle rencontre Micaiah et ses amis dans les ruines du Désert de la Mort, qui s'étend à perte de vue à l'est de Tellius.

Crédits

Producer
Thoru Narihiro
Producer
Hitoshi Yamagami
Project Management
Masaki Tawara
Director
Taeko Kaneda
Assistant Director
Sachiko Wada
Technical Supervisor
Takafumi Kaneko
Technical Director
Takashi Akiyama
Graphic Chief
Masahiro Higuchi
Map Director
Minoru Noda
2D Art Director
Daisuke Izuka
Sound Director
Yoshito Hirano
Supervisor (Sound)
Yuka Tsujiyoko
Scenario
Ken Yokoyama
Scenario Assistance
Kouhei Maeda
Suzuyo Umezawa
Yurie Hattori
Main System Programming
Takashi Akiyama
Script & Conversation System Programming
Takafumi Kaneko
Map & Battle System Programming
Susumu Ishihara
Gmap Programming
Yusuke Murakami
Assistant Programming
Naohiro Yasuhara
Level Design
Sachiko Wada
Toyohisa Tanabe (Engines)
Yoshimasa Arita (Engines)
Kenji Imai
Ryuichirou Kouguchi
Yoshihisa Isa
Shingo Igata
Tutorial Design & Script
Makoto Katayama
Character Design
Sachiko Wada
Chie Takaya
Character Illustration
Senri Kita (Engines)
Face Graphic
Senri Kita (Engines)
Mayuko Tsukamoto
Chie Takaya
Unit Design
Daisuke Izuka
Chie Takaya
Battle Unit Work
Masahiro Higuchi
Masayo Shiraogawa
Mayuko Tsukamoto
Chie Kawabe
Sayuri Kobayashi
Madoka Murakami
Shingo Igata
Map Unit Work
Ikuko Nishikawa
Hiroyuki Hayashi
Chie Takaya
Takako Sakai
Mayuko Tsukamoto
Madoka Murakami
Map Design
Minoru Noda
Kyouko Nakazawa
Tsutomu Tei
Battle Field Design
Minoru Noda
Tsutomu Tei
Battle Camera Setting
Koji Kawasaki
Tsutomu Tei
Event Illustration
Daisuke Izuka
Naoko Tsukamoto
Background Illustration
Daisuke Izuka
Hiromi Tanaka
Kyouko Nakazawa
Effect Design
Koji Kawasaki
Hiroyuki Tashiro
Layout
Takako Sakai
Chie Takaya
Event Storyboard
Daisuke Izuka
Koichiro Yamada
Event Script
Makoto Katayama
Ryuichirou Kouguchi
Takanori Hino
Yuji Ohashi
Susumu Ishihara
Event Assistance
Daisuke Nakajima
Koichiro Yamada
Battle Unit Motion
Yuki Takenaka (Proge)
Jitsuo Ishiguro (Proge)
Yuya Yamaguchi (Proge)
Satoru Yamamura (Proge)
Ai Ito (Proge)
Tsubasa Ishida (Proge)
Tetsuya Kakumoto (Proge)
Kensuke Morita (Proge)
Satoshi Kishida (Proge)
Kosei Nishimura (Proge)
Movie & Main Composition
Yoshito Hirano
Movie Sound Effect & Main Sound Effect
Saki Kasuga
Composition
Chika Sekigawa
Naoko Mitome
Naoto Miyatake
Sound Effect
Saki Kurata
Masanobu Matsunaga
Song
Toshinori Shimizu
Yoko Fujii
Aoi Tsujiyoko
(Dawn Awakens)
Vocal
Toshinori Shimizu
Noriko Aoki
Lyrics
Ken Yokoyama
Lyrics Support
Yoko Fujii
Music & Arrangement
Yoshito Hirano
Voice – English
Jason Adkins
Ed Bednarzik
Janet Day
Mik Kuhlman
Lev Liberman
Lani Minella
Jeff Minnerly
James Parker
Joey Pepin
Voice – German
Detlef Bierstedt
Rainer Fritzsche
Greta Galisch de Palma
Marianne Graffam
Mario Hassert
Ingo Hülsmann
Bettina Kaiser
Karen Schulz-Vorbach
Andreas Sparberg
Tom Vogt
Anian Zollner
Voice – French
Jean-Luc Atlan
Sophie Barranes
Francine Baudelot
Emmanuel Bonami
Stéphanie Collette
Stéphane Cornicard
Patrick Delage
Boris De Mourzitch
Michel Elias
Jean-Marie Fonbonne
Isabelle Miller
Voice – Spanish
Daniel Albiach
Lidia Camino
Ricky Coello
Susana Damas
Vicente Gil
Rosa Guillén
Kike Hernández
Mar Nicolás
Oscar Redondo
Ramón Rocabayera
Jordi Varela
Albert Vilar
Voice – Italian
Flavio Arras
Marco Balzarotti
Luca Bottale
Alessandro D'Errico
Iolanda Granato
Gianluca Iacono
Cinzia Massironi
Benedetta Ponticelli
Patrizia Salmoiraghi
Luca Sandri
Pietro Ubaldi
Project Assistance
Masayuki Horikawa
Production Management
Kenji Imai

MOVIE
Producer
Yusaku Toyoshima
CG Director
Yasushi Kawamura
Chief Designers
Akihiko Kawashima
Takashi Chiba
Yoichi Ohno

Hiroyuki Okada
Kazuaki Kanou
Goichiro Inoue
Kiyoshi Ishimaru

Designers
Yu Takahashi
Miki Kanou
Takayuki Okumura
Kouichi Kishimoto
Hidenori Kawashima
Masato Kawamura
Ayumi Hosono
Takahiro Konagai
Hideharu Matsukawa
Kiyotaka Hirata
Takayuki Yafune
Satoko Kobashigawa
Atsushi Tsugaruya
Toyokazu Hashimoto
Hidenobu Yoshiyama
Wataru Osada
Daisuke Kondo
Horoyasu Kondo
Naoyuki Takeda
Daihichi Hashimoto
Nao Tsujimura

Pre-Visualization Animators
Yukinobu Fujimatsu
Rikiya Masuda
Yasutaka Akama
Shuichi Osawa
Yoshifumi Tomura
Mariko Egawa
Hirokazu Touno

Special Thanks
Shuichi Narita
Yasuhiro Ohtsuka
Masanori Ikeda

Massive Technical Director
Takashi Yoshida

Crowd Simulation
Michelle Ladd

In Association With
Marc Bryant
Erin Ramos
Hiroyuki Goto
Jung Woosung
Hiraku Fukuda
Masanori Ishikawa

EFFECT

Producer
Seiji Iseda

CG Directors
Miki Yoshida
Hiroyasu Kobayashi

Designers
Masumi Satou
Masanori Iwasato
Ryouta Fukushima
Kio Inose
Takuya Iida
Takashi Suzuki
Keiko Yamawaki
Takeshi Miyagi

Production Manager
Kanae Murayama (SARUCHIN INC.)

BG WORKS

BG Design
Sue Nobuhito

Image Board
Takeshi Sato
Sadahiko Tanaka

2D Texture
Hiromichi Ito
Saho Yamane (KUSANAGI Inc.)

BG Design
Yasushi Ebihara

BG Design
Satoshi Kuroda

MOTION CAPTURE

Technical Director
Kohki Koshita

Technical Assistant
Hitoshi Araki
Kouta Tanaka

Production Manager
Kumiko Oguri
(Digital Frontier Inc., OPAKISU Studio)

Motion Actors
Takaaki Iwao
Tae Yamakawa
Satoshi Murakami
Houken Sonoda
Airi Yamamoto
Katsuhisa Tagawa
Hirotaka Komuro
Jin Sakakibara
Eiichi Tanaka
Shinji Maegawa
Masaki Satoh
Yasuhiro Minamizuka
Shou Kamiya
Yukiko Koyama
Hirotaka Nakayama

Software Engineers
Tadahiko Kurachi
Makoto Morita
Yoshihiro Tamura

Production Secretaries
Ai Kikuchi
Kanami Hara

Production Manager
Naomi Ikoma

North American Localization Management
Jeff Miller
Leslie Swan
Bill Trinen
Nate Bihldorff

North American Localization
Rich Amtower
Tim O'Leary
Maki Yamane
Robert Heiret
Jonathan Yeckley
Dierdre Timmons
Kamaleah Kott
Greg Barry
Tyler Carpenter
Chiko Bird

European Localisation Management
Andy Fey
Jan Kuczynski

European Localisation
Martina Deimel
Judith Matz
Helge Friedrich
Zadia Messerli
Florence d'Anterroches
Mathilde Demarcy
Araceli Mazón Figueroa
Vic Abril Fazekas
Monica Citi
Marco Migliori
Tito Leati
Nick Ziegler

NOE Manual Localisation and Layout
Adrian Michalski
Silke Sczyrba
Peter Swietochowski
Jens Peppel
Yumie Yamane
Sandra Bialys
Monika Humpe
Kathrin Grieser
Alfiya Alesheva
Jan Muhl
Sascha Nickel
Monika Händschke
Oleg Sdarskij
Manfred Anton
Jasmina Libonati
Wojciech Sitarski
Zadia Messerli
Christopher Caël

Publicity
Yusuke Kitanishi
Ryuta Kaimoto

Artwork
Takashi Hosoi
Yoshinori Oda
Yasuo Inoue

Debug
Ryosuke Yamada
Kaori Ando
Super Mario Club
NOA Product Testing
Amaury Bagnariol
NOE Testing Team

Special Thanks
Kozo Ikuno
Toshiyuki Nakamura
Kenji Nakajima
Kenji Yamada
Misao Kunizawa
Digital Frontier
Arts Vision
Engines
Proge
TrioDesign

Executive Producer
Ryoichi Kitanishi
Satoru Iwata

TOUS DROITS, Y COMPRIS LES COPYRIGHTS DU JEU, SCENARIO, MUSIQUE ET PROGRAMME, RESERVES PAR NINTENDO.

La signalétique PEGI :

Catégories de la signalétique :

Descripteurs de contenu :

LANGAGE CHOQUANT

DISCRIMINATION

DROGUE

JEUX D'ARGENT

EPOUVANTE

CONTENU SEXUEL

VIOLENCE

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site : http://www.pegionline.eu

Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI (Pan European Game Information), veuillez consulter le site :

http://www.pegi.info

FRANCE [0407/NFR/RVL]

GARANTIE DE 24 MOIS

GARANTIE CONSOMMATEUR

La présente garantie couvre les logiciels de jeux vidéo Wii (le / les « **Produit(s)** ») fournis par Nintendo France.

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat initial effectué par le consommateur (« **vous** »), Nintendo France (« **Nintendo** ») vous garantit que le Produit est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication à la date de votre achat, selon les termes et conditions des présentes.

Pour faire valoir la garantie, si le Produit s'avère défectueux en raison d'un défaut de matériaux ou de fabrication au cours de la période de garantie, vous devez retourner le Produit au SAV Nintendo dans les 24 mois à compter de la date d'achat initial. Après inspection du Produit, Nintendo, à son entière discrétion, procédera gratuitement à la réparation ou au remplacement de la pièce ou du Produit défectueux, ou remboursera le prix que vous avez payé pour le Produit.

La présente garantie n'affecte pas les droits accordés par la loi aux consommateurs et notamment les droits en vertu desquels le vendeur auprès duquel le consommateur a acheté le Produit reste tenu des défauts de conformité du bien au contrat et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L-211-4, L-211-5 et L-211-12 du code de la consommation et 1641 à 1649 du code civil français.

EXCLUSIONS DE GARANTIE

La présente garantie ne couvre pas :

- les accessoires, périphériques et autres éléments destinés à être utilisés avec le Produit mais qui ne sont pas fabriqués par ou pour Nintendo (inclus ou non avec le Produit à la date d'achat)
- les Produits achetés en dehors de l'Espace Economique Européen
- les Produits loués ou d'occasion ou utilisés à des fins commerciales
- les défauts du Produit résultant d'un dommage accidentel, de votre négligence et/ou celle de tout tiers, de l'usage déraisonnable, de l'utilisation de produits non distribués ou non licenciés par Nintendo (y compris non limitativement les appareils de copiage ou autres accessoires non licenciés Nintendo), de l'utilisation du Produit autrement qu'en conformité avec le mode d'emploi Wii ou autre instruction jointe au Produit, ou pour toute autre cause sans aucun rapport avec un défaut de matériaux ou de fabrication ; ou
- les Produits modifiés ou réparés par une personne autre que Nintendo.

PROCEDURE DE DEMANDE

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
ZI des Béthunes – 10, avenue du Fief – Bloc N°24 – Cité Artisanale de la Mare 2
95310 Saint Ouen l'Aumône
e-mail : sav-administratif@nintendo.fr – sav-technique@nintendo.fr
site Internet : www.nintendo.fr
tel : 01 34 35 46 00 – fax : 01 34 24 90 85

(Les appels depuis un poste fixe en France sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la France sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci de suivre la procédure suivante :

1. utiliser l'emballage d'origine,
2. inclure une description du défaut,
3. joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse/cachet commercial obligatoire) indiquant la date dudit achat. [Frais d'envoi au SAV Nintendo à votre charge.]

Si les 24 mois de la période de garantie se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo, à sa seule discrétion, pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer le Produit (ou la pièce défectueuse) aux frais de l'acheteur (après acceptation d'un devis).

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo
Coordonnées ci-dessus mentionnées

(Les appels depuis un poste fixe en France sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la France sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

[0606/NFR/RVL]

08.92.68.77.55*

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELEZ-NOUS !

7/7 jours – 24/24 heures

Par courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs
6 Bd de l'Oise
95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn – France Métropolitaine uniquement

[1107/WALD-NFR/RVL]

Des problèmes d'installation ?

Support technique Suisse

En cas de problèmes d'installation et pour toute question technique, notre équipe de support se tient volontiers à ta disposition. Tu peux joindre l'équipe de support au numéro suivant :

+41(0) 62 / 387 98 39

Lu – Ve 08h30 – 12h00 / 13h00 – 17h00

support@waldmeier.ch

GARANTIE DE 24 MOIS

La présente garantie couvre le logiciel pour jeux Wii (le « **Produit** ») fourni par Nintendo Benelux B.V. (« **Nintendo** »). Aux conditions suivantes et sous réserve des exclusions suivantes, Nintendo garantit le premier consommateur qui achète le Produit (« **vous** »), pendant une durée de 24 mois à compter de votre achat du Produit, contre tout défaut de matériaux et de fabrication de ce Produit.

Afin d'introduire une demande valable sous la présente garantie, vous devez notifier à Nintendo le défaut du Produit endéans un délai de 24 mois à compter de votre achat du Produit et vous devez renvoyer le Produit à Nintendo endéans 30 jours calendaires à compter de cette notification. Si, après avoir examiné le Produit, Nintendo admet qu'il est défectueux, Nintendo, à son entière discrétion, réparera ou remplacera le Produit (ou la partie défectueuse du Produit), sans aucun frais pour vous, ou remboursera le prix que vous avez payé pour le Produit.

La présente garantie ne fait pas obstacle à l'application des dispositions du Code civil relatives à la garantie (et pour le Grand-Duché de Luxembourg, les dispositions de la Loi du 21 avril 2004 relative à la garantie de conformité). La présente garantie est accordée en supplément à votre garantie légale à l'égard de votre revendeur Nintendo officiel. Cette garantie légale vous permet de dénoncer, à votre revendeur Nintendo officiel, tout défaut de conformité du Produit découvert dans le délai prescrit par la loi (deux ans à compter de la délivrance du Produit, pour la Belgique et le Grand-Duché de Luxembourg). La présente garantie n'affecte aucunement vos droits impératifs accordés par la loi.

EXCLUSIONS

La présente garantie ne couvre pas :

- les accessoires, périphériques ou autres pièces qui sont destinés à être utilisés avec le Produit mais qui ne sont pas fabriqués par ou pour Nintendo (inclus ou non dans le Produit au moment de l'achat) ;
- le Produit s'il a été acheté en dehors de l'Espace Economique Européen ;
- le Produit s'il a été revendu, ou utilisé à des fins de location ou commerciales ;
- les défauts dans le Produit qui sont dus à un accident, votre négligence et/ou celle de tout tiers, l'usage déraisonnable, l'utilisation combinée à des produits non fournis ou concédés en licence par Nintendo (en ce compris, mais sans y être limité, les améliorations de jeux non autorisées ou le matériel de copie), l'utilisation du Produit non conforme au mode d'emploi Wii et à toutes autres instructions d'usage fournies avec le Produit, ou toute autre cause non liée à un défaut de matériel ou de fabrication ; ou
- le Produit s'il a été modifié ou réparé par toute personne autre que Nintendo.

COMMENT METTRE EN ŒUVRE LA PRESENTE GARANTIE

En cas de défaut couvert par la présente garantie, veuillez contacter :

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Frankrijklei, 31 – 33, 2000 Anvers Belgique
Tel : Belgique : 03 – 224 76 83
Tel : Luxembourg : +32 3 – 224 76 83 (tarifs internationaux en vigueur)
(du lundi au vendredi entre 11.00 et 17.00 heures)

(Les appels depuis un poste fixe en Belgique sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la Belgique sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

Lorsque vous renvoyez le Produit à Nintendo Benelux B.V., veuillez :

1. renvoyer le Produit dans son emballage d'origine si possible ;
2. joindre une description du défaut ainsi que vos coordonnées complètes (adresse + téléphone)
3. joindre une copie de votre preuve d'achat démontrant la date d'achat du Produit ; et
4. vous assurer que l'ensemble soit reçu par Nintendo dans les 30 jours de la notification du défaut.

Si les 24 mois de garantie indiqués ci-dessus se sont déjà écoulés lors de la découverte du défaut ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo pourra néanmoins, à sa seule discrétion, réparer ou remplacer le Produit ou la partie du Produit à l'origine du défaut. Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V. / Nintendo Service Technique
Frankrijklei, 31 – 33, 2000 Anvers Belgique
Tel : Belgique : 03 – 224 76 83
Tel : Luxembourg : +32 3 – 224 76 83 (tarifs internationaux en vigueur)
(du lundi au vendredi entre 11.00 et 17.00 heures)

(Les appels depuis un poste fixe en Belgique sont facturés au coût d'un appel national chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Les tarifs peuvent être différents pour les appels effectués depuis un mobile. Les appels effectués depuis un autre pays que la Belgique sont facturés au coût d'un appel international chez le fournisseur d'accès utilisé pour effectuer l'appel. Veuillez obtenir l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel avant de contacter le SAV.)

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELLE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Les conseillers Nintendo sont disponibles du Lundi au Vendredi, entre 10.00 et 17.30.

Les dernières informations sur Nintendo et ses produits sont disponibles sur le site : **www.nintendo.be**

Luxembourg :

Vous pouvez contacter notre assistance par courrier. Veuillez envoyer vos questions à l'adresse suivante :

Nintendo Benelux – Helpdesk
Frankrijklei 31 – 33
B-2000 Anvers, Belgique

RVL-RFEP-FRA

France :
Nintendo France SARL
Immeuble "Le Montaigne" – 6 bd de l'Oise
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Suisse :
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Belgique, Luxembourg :
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 31–33, B-2000 Anvers
www.nintendo.be

Nintendo®

IMPRIME EN ALLEMAGNE